

## C.S. ルイス『銀の椅子』に関する一考察

川 崎 佳 代 子

『ナルニア国年代記』（以下『ナルニア』と呼ぶ）は、C.S. ルイスの作品中、最も幅広い読者層をもち、かつ最も人気の高い作品である。トルキンの『指輪物語』と並んで、ファンタジーの傑作であることに異論を唱える人はいないだろう。これは児童文学に分類されているが、50代という作家としても、人間としても、円熟期にあった作者が、自分自身を楽しませる物語として書いただけあって気負いがなく、なおかつ作者の深い学識や思想が豊かな想像力と見事に結合した、優れた文学作品として、大人をも十分楽しませてくれる。いや、むしろ大人こそ『ナルニア』の本当の面白さを満喫できる読者といえるかもしれない。

このシリーズは、ナルニアという非現実の世界の創造から終末までの2555年の出来事を扱っている。全7作から成るが、各作品の出版順序がナルニアの歴史の流れに沿っている訳ではない。それぞれが完結したものとして書かれているので、『最後の戦い』を除く他の作品はどれから読み始めてもさほど支障はない。マクミラン社は出版の順序で巻数を記している。とはいうものの、7作揃った時点で、作者自身は年代記の時代の流れに沿った順序で読むことを望んでいる。つまり、

1. 『魔術師の甥』（以下『魔術師』）（1955）
2. 『ライオンと魔女』（以下『ライオン』）（1950）
3. 『馬と少年』（1954）
4. 『カスピアン王子の角笛』（以下『カスピアン』）（1951）
5. 『あさびらき丸東の海へ』（以下『あさびらき丸』）（1952）
6. 『銀の椅子』（1953）
7. 『最後の戦い』（1956）

の順である。この読み方は各作品を独立した物語としながらも、それぞれが『ナルニア』全体を構成する部分でもあると言う考えに立ったものである。異なった事件、異なった人物を描きながら、各書が全体として統一したテーマを展開しているという点で、聖書の構成と似ているともいえる。このため、チャールズ・A・ハッターは『ナルニア』を総括する形式として聖典形式 (scripture) を持ち出している<sup>1)</sup>。聖書と同じく、『ナルニア』がナルニアという国の創造からその終末までを描いているからでもある。一つの物語の展開を季節や人生のサイクルに当てはめてみれば、春は誕生を意味し、夏は成長または活躍を表す。秋は黄昏、死の序曲、冬は死または滅亡を表すことが出来る。ナルニア創造に関する『魔術師』はさしずめ春の物語、その滅亡を描いている『最後の戦い』はナルニアの冬の物語といえよう。その他の作品は中間の夏もしくは秋の物語となろう。

本稿では、以上の考え方に立って『銀の椅子』を取り上げ、その特徴を検討し、この物語が『ナルニア』における秋の物語に当たることを示したい。同時に、『銀の椅子』が人気という点で

は『ライオン』や『最後の戦い』に劣るとしても、作品としての完成度では一番優れていることをも指摘したい。

### 1. プロットと構成

『ナルニア』は全てが子供を中心とする冒険物語である。『馬と少年』を例外として、あとの六つの作品は、現実世界（イギリス）からやってきた子供たちが、別世界ナルニアにおける重大な事件に巻き込まれるというプロットを共有している。

『銀の椅子』も、ユースティス・スクラブとジル・ポールが、学校でいじめっ子に追いつめられ、逃げるつもりが別世界へ渡ってしまう。そこでおもいがけなくもアスランから一つの使命を与えられる。10年間行方不明になっているナルニアのリリアン王子を捜し出し、父王のもとに連れ戻さなければならないという。こうして二人は、ナルニア人の沼人パドルグラムを道案内人として巨人のすむ地方を旅することになる。この三人の探究の旅のモチーフに、救出される当のリリアンによる復讐物語が絡むのである。しかし、他の作品と比べると、リリアンの活躍は極めて少ない。例えば、リリアンが行方不明になった経緯は、フクロウによって語られるのだが、『カスピアン』において、トランプキンが語るカスピアン王子の城脱出の経緯に比して、その紙面の割り方は問題にならぬくらい僅かである。しかし、リリアンの出番が少ないことによって、逆に、それぞれの出来事が緊密な関係を持ち、クライマックスへ向けて直線的な展開を見せることになる。プロットの統一という点で『銀の椅子』は他のどの作品より優れていると言えるのは、一つには行為の焦点が二人の子供に絞られているからである。とくに、この前の作品となる『あさびらき丸』が専ら挿話的な冒険談から成るだけに大きな違いを感じさせる。

構成面からみても、『銀の椅子』はバランスのとれた章立てで、シンメトリカルともいべき構成を示している。16章から成り、初めの1章と最後の16章は、物語の額縁となる現実世界と別世界間の移動が当てられている。これは『馬と少年』および『最後の戦い』を除く5作に共通する。しかし『銀の椅子』が極めてユニークなのは、ユースティスとジルがイギリスから直接ナルニアに渡らないことである。ディゴリーとポリーがイギリスから「世界と世界の間の森」を経て別世界に移行する『魔術師』の設定に似ていなくもない。しかし、アスランの国へ呼び寄せられ、アスラン自ら使命を与えるというのは『銀の椅子』において他ない。しかも、ユースティスとジルは断崖絶壁からナルニアまで落下してゆくのである。現実世界からナルニアへの移行が瞬時に行われるのではなく、ジルは降下しながら、自分の浮遊状態を詳らかに観察している。これは、澄み切ったアスランの国から降下するにしたがって空気が重くなることをも示唆している。ケア・パラベルでユースティスとおちあい、沼人を連れて北へ旅するのだが、巨人の都跡からは地下へと降りて行くことになる。地下の都でリリアンを見出し、銀の椅子に縛りつけられた王子がアスランの名を呼ぶところで急転をむかえる。そして呪いから解放されたリリアンが失われていた自己を取り戻す。つまり、急転のあとすぐに発見が起こるのである。続いて魔女退治というクライマックスが導かれる。

こうして地下の都から地上へと上りの旅を続け、ケア・パラベルまでリリアンが無事帰還するのを見届けるのである。12章の魔女退治までがいわば降下の旅、13～15章が上昇の旅となっている。従来の平面的な旅に、上下の移動が加わった複雑な構造がとられている。

### 3. テーマ

『銀の椅子』にはルイスの持論とも言えるべきテーマが散見しているが、他の6作と共通するものと、この物語に特に強調されているものがある。

トルキンは、ファンタジーの機能として、「逃避」、「慰め」、「回復」を挙げている。<sup>2)</sup> この三つの効用は読者が体験するだけでなく、物語の主人公の体験でもある。『銀の椅子』では、ユースティスとジルがいじめっ子から逃げるといところから物語が始まるように、「逃避」がテーマの一つになっている。もともと自分自身がいじめっ子であったユースティスは『あさびらき丸』の冒険を通して大いなる変身をとげたが、他のいじめっ子を見捨てるほど超然とした態度はとれず、さりとて彼らを相手に真正面から向うといところまで至っていない。ジルにいたっては、なおさらである。二人の考えられることは逃げることぐらいである。こうして、おそらく開くまいと思っていたドアを開けるとアスランの国に来ていたということになる。この時、ドアが現実世界と別世界の通路の役割を果たしたのである。ルイスは『ナルニア』において別世界への通路としていくつかのパターンを試みている。魔法の指輪、ドア、絵、鉄道の駅などフェアリー・テールの定石に沿ったものもあれば、列車事故のような意表をついた手段もある。その中で、ドアは『ナルニア』では象徴的な意味をもっているがここではそのことには触れない。<sup>3)</sup> ただ、文字どおりドアを開けて別世界に入るのは、『ライオン』と『銀の椅子』だけである。通路としてのドアに関して、この二つの作品には一つの興味深い共通点が見出せる。『ライオン』では、四人の子供たちが田舎にある老教授の屋敷を見学する観光客に追い立てられた（と思った）ため、隠れ場所を求めて衣装ダンスのドアを開けるのである。また四人がそもそもその屋敷に身を置くことになったのは、ロンドンの空襲を避けるためであった。つまり、『ライオン』には二重の「避難」の構造がとられていることがわかる。この二つの作品にみられるように、「ドアを開ける」という行為は、避難もしくは逃避と関係があるといえよう。さらに興味深いことに、両作品共通して、避難または逃避した子供たちが、前の状態よりもっと苛酷な試練に会うことである。エドモンドの惨めさは空襲の恐怖に勝るとも劣らないほどであった。イギリスでならいつも逃げ腰のユースティスとジルも、逆境に耐えながら任務を遂行するのである。このような中で、悪は必ず敗れるものであるということや、非力な者を見捨てぬ愛があり、それこそがナルニアを支配している原理だとわかる。ナルニアでは不条理が長続きすることはないとはっきり示され。こうして子供たちや読者は慰められるのである。また、ナルニアで体験した冒険を通じて、真の勇氣、果たすべきことを最後までやり遂げる精神力を学び、それと同時に、自分のうちにあった愚かな性質をも自覚し、一回り大きくなって現実世界へ戻ってくる。そのとき、かれらは今まで自分を支配していた脅えそのものまで克服したことに気づくの

である。『ライオン』や『銀の椅子』において、逃避のテーマは積極的な意味をもっているといえよう。

次に探究のテーマについて検討してみよう。冒険物語を枠組みとする『ナルニア』では、すべての作品が大なり小なり探究のモチーフを含んでいる。その中で、対照的なのが『あさびらき丸』と『銀の椅子』である。ミラースが追放した7人の貴族を探して航海に出たカスピアンたち一行の遭遇する数々の冒険が『あさびらき丸』のプロットである。ここでは「搜索」より、冒険そのものの方に重きが置かれている。ネズミの戦士リーピーチブをその典型として、冒険をもとめることこそ騎士精神の華である。『あさびらき丸』が前にもふれたように、一つ一つの冒険に深い関連性を持たないエピソード的な物語となっているのはこのためである。従って、この物語ではいわゆる「急転」や「発見」はないといえよう。一方、『銀の椅子』では、子供たちは冒険を求めて旅しているわけではない。かれらは一つの目的のために脇目もふらずに前進せねばならないのである。「わたしは、あんたにこう命令するぞ。あんたがたは、行方不明の王子を探し、王子を見つけて、その父王のもとに連れて帰るか、探しているうちに死ぬか、もとの自分たちの世界に戻ってしまうかせよ」(p. 19)という台詞から明らかなように、これはアスランの至上命令なのである。しかも、この旅では子供たちは自分たちの才覚や常識に頼ることを禁止され、専らアスランが与える四つの指示(しるべ)に従うことを前提としている。かれらが旅そのものを楽しむ余裕をもたないのは一つはそのためである。

またこの物語ではアスランは初めと終わりに姿を見せるが、冒険の過程では、見え隠れしながら子供たちを正しく導くということをしてしない。困った時の神(*deus ex machina*)として介入しないことがかえてこの物語に統一性を与えているといえよう。つまり、先行する行為そのものが次の行為を導き、事件の配列が互いに緊密な結びつきをもつことになるからである。プロットが中断することなく展開し、紛糾から解決に向かって一気に進むのである。地下の暗いトンネルを通過して地上へ出る途中、地下人(gnomes)の国である真の地底ビスマを冒険したいという思いがリリアンや子供たちに起こるが、パドルグラムに戒められて諦める。ケア・パラベルに帰るまでがかれらの使命であるならば、目的を達成するまで寄り道は許されないことであったのだ。このことも、『銀の椅子』における探究の旅の性質を物語るものであろう。

前述したとおり、この物語では冒険中、アスランが子供たちの前に姿を現して導くということが殆どない。ここではアスランに代わって四つのしるべが与えられるのである。

「この山の上では、わたしは、あんたにはっきりと語った。わたしは、ナルニアでは滅多にそのようには語らないのだ。この山の上では大気が澄み、あんたの心も澄み切っている。ナルニアに下れば、空気は淀んでくるだろう。その淀みが、あんたの心を濁さないように、あくまで気をつけるのだぞ。そしてあんたがここで教わったしるべは、あちらでそのしるべの一つ一つに出会っても、それらしく見るとあんたが思いこんでいるようにはぜったい見えないだろう。だからこそ、そのしるべを心で知って、みせかけに騙されないことが、ぜったい必要なのだよ。しるべを

思い出せ。そしてしるべを信じなさい。そのほかのことはかまわない」(p. 21)

第2章におけるこのアスランの言葉に二つテーマを見出すことができよう。これは『銀の椅子』において特に張調されているテーマである。一つは「真実とみせかけ」あるいは「虚偽」の問題であり、もう一つは従順あるいは信の問題である。少し詳しくみると、アスランは、「空気の淀み」という表現によって、理想的な場所（アスランの国またはパラダイス）と下界（ナルニア）とを区別している。そしてアスランの国から遠ざかるにつれて、空気の淀みの度合いが強くなることに注意を喚起している。つまり、下界では意識に混乱が生じ、そのため真実とみせかけが容易に識別されないということが起こる。さまざまなイメージによって「真実とみせかけ」の混乱が示されていることに気づくだろう。まず、ユースティスとジルはナルニアに到着後、アスランの第一の指示どおり、親しい友であったカスピアンに会おうのだが、老人になったカスピアンを見分けることができない。イギリスでは『あさびらき丸』の冒険以来1年しか経っていないが、ナルニア暦では50年の歳月が流れていたのだ。当時青年であったカスピアンは今や死を前にして、アスランに会うべく最後の航海に乗り出すところだったのである。

次に、パドルグラムも本質と裏腹な外見を持つ存在である。常に最悪の事を予想している沼人を子供たちは「人の気を挫く人」と思い込んでいた。しかし、実際は決して悲観主義者ではなく、むしろその逆で、目に見えぬことにも信頼を置き続けることのできる、積極的な信念の持ち主であることが明らかになっていくのである。パドルグラムは良い意味での例だといえよう。しかし、何とんでもこのテーマで最も重要な存在は魔女である。『ナルニア』における一貫した大きなテーマの一つは善と悪との対立で、悪はさまざまな形で登場する。魔女が悪の具現者として登場するのは『魔術師』、『ライオン』および『銀の椅子』においてであるが、ナルニアの魔女は、『魔術師』及び『ライオン』の白魔女ジェイディスと『銀の椅子』の緑の魔女二人である。この二人の魔女を比べてみると、『銀の椅子』の「真実とみせかけ」のテーマがさらに明らかになる。『銀の椅子』の15章で小人の長老が「北の地の魔女はいつも同じことをはかりながら、それぞれの時代で、それを果たす計画と手立ては、まったく違う」(p. 194)というとおり、白魔女も緑の魔女も共にナルニアをわが手の中に納めようとする野心の点では軌を一にする。また、魔法を使って敵を封じ込める点で二人は共通しているが、ジェイディスが自分にはむかう者をことごとく石に変えてしまう一方、緑の魔女は魔法によって相手の記憶や意識を操作し、自分の傀儡にしてしまう。このように、性質が異なるだけでなく、外見においても二人の魔女は好対照をなしている。ジェイディスも美しいが、ジンや巨人の血をひくだけにずばぬけた上背をもち、見るからに傲岸で、冷酷で、猛々しい。誘惑に陥ったエドモンドですら、内心彼女が悪であることに気づいていた。ジェイディスの場合、みかけと中身が一致しているといえよう。ところが、緑の魔女は、美しい手弱女という風情で現れる。リアンはその美しさに眩惑され、母の敵を打つという目的さえ忘れてしまうのであった。気づくべき子供たちでさえ、その外見にたぶらかされ、危険な目に陥る結果となる。魅了した者を骨抜きにしてしまう「つれなき美女」である。しかも、彼女は真実を外見によっておおい隠すだけでな

く、真実 (reality) そのものを混乱に陥れるのである。緑の魔女はジェイディスより巧妙で、真正面から相手に切りつけるのではなく、敵が掘って立っている世界観そのものをじわじわと崩していくやり方をとる。リリアンが自分を長い間しばりつけていた銀の椅子の呪いを断ち切って、本来の自分にたちかえったと思っているが、それは間違いである。彼らがやって来たナルニアなどという国は何処にも存在しない。太陽も空も、何もない。あるのは今いる地下の国だけである。太陽などというのは、地下の国のランプから類推したものに過ぎず、アスランというライオンも、ネコをもとにして作りだした夢想であるという。ナルニアなどというものは世迷い事、子供のたわいない夢物語、一言でいうと、神話だというのである。リリアンはこの10年間地上の生活を殆ど知らない。ユースティス、ジルそしてパドルグラムも地下のトンネルを通り、地下人たちといつ果てるともわからぬ地下の海を進んでいくうちに、「いつまでもこの船の上、この闇の中で暮らしているような気がしはじめ」、そのうち「太陽も青空も風も鳥も、夢にすぎないのではなからうかと思いはじめ」、「何かを望む心も、何かを恐れる心も、ほとんどなくしかけ」たくらいである。このような経験が一層魔女の詭弁を説得力あるものとならしめたのである。今そこに存在しないものを説明しようとする、比喩をどうしても使わなくてはならない。そして比喩的な言語を実体の無いものにしてしまうのは簡単なことなのである。このとき魔女の議論に言葉でもって応戦しようとするのは無理だと悟ったのはパドルグラムであった。彼がとったのは決死の行動である。まず意識を混乱させている香を消すため彼は素足で火を踏み消し、魔女に向かってこういうのである。

「あたしらがみな夢を見ているだけで、ああいうものがみな——つまり、木々や草や、太陽や月や星々や、アスランそのかたさえ頭の中につくりだされたものにすぎないといたしましょう。たしかにそうかもしれませんよ。だとしても、その場合ただあたしにイえることは、心につくりだしたものこそ、実際に有るものよりも、遙かに大切なものに思えるということでき。あなたの王国のこんなまっくらな穴が、この世でただ一つ実際にある世界だ、ということになれば、やれやれ、あたしにはそれではまったくなさない世界だと、やりきれなくなりませぬのさ。それに、あなたもそのことを考えてみれば、きっとおかしくなりますよ。あたしらは、おっしゃるとおり、遊びをこしらえてよるこんでる赤んぼ、かもしれません。けれども、夢中で一つの遊びごとくにふけている四人の赤んぼは、あなたのほんとうの世界なんかを打ち負かしてうつろなものにしてしまうような、頭のなかの楽しい世界を、こしらえあげることができるのですとも。そこが、あたしの、その楽しい世界にしがみついはなれない理由ですよ。あたしは、アスランの味方です。たとえ今、導いてくれるアスランという方が存在しなくても、それでもあたしは、アスランを信じますとも。あたしは、ナルニアがどこにもないということになっても、やっぱりナルニア人として、生きていくつもりです。」(p. 155)

常に最悪の事ばかりを知りたがり、その上で我慢するという生き方をしていたパドルグラムのこの言葉はルイス自身を代弁するといえよう。神など存在しない。神というのは自然現象からのアナロジー または父親像から想像したものにすぎないという 懐疑論者へつきつける 作者の返答でもあ

る。さらに、「たとえそうでなくても」といってライオンの穴へ放り込まれるシャデラクやメジャクたちの信仰の声とも重なるであろう。

パドルグラムの捨身の行為によって三人はわれにかえり、遂に魔女を倒すのである。アスランは初めから子供たちが真実を容易に見誤るだろうと見抜いていた。そのためにこそ四つのしるべが与えられたのである。しかし、同時にアスランその人ではなく、その「言葉」に権威を見出し、従うことの難しさをわれわれもまた知らされる。このように外見が真実と必ずしも一致しない世界において彼らはアスランにたいする信頼と従順を試されるのである。リリアンやパドルグラムと違ってアスランと顔と顔を見合わせたことのあるユースティスとジルが、あれほどはっきりと命じられたにもかかわらず、四つのうち三つもしるべを見つけられなかったのはなぜであろう。それは自分の感情に負け、冷静な判断が下せなかったからであり、自己の才覚に頼り、目先の誘惑に負けたからである。例えば、ユースティスが最初のしるべを見落としした理由が次の会話で窺えるであろう。少し長いが引用してみよう。

「ぐずぐずしているひま、ないのよ。あんたここに、だれかむかしの友達を見かけない？それっていうのはね、友達がいたら、すぐその人のところへ行って話しかけなけりゃならないのよ。」  
「いったい、なんのことさ？」とスクラブ。「アスランよ。あのライオンよ。あんたがそうするように、と言ったのは。」とジルはもうやきもきしながら言いました。「わたし、あの人に会ったの。」

「えっ、会ったんだって？で、何て言ったの？」

「あの人はこういったわーあんたがナルニアで出会う最初の人が昔の友だちだって。そいですぐにその人に話かけることにしろって。」

「でも、ここは、今までにぼくの知り合ったような人は、一人もいないぜ。それに、とにかく、ここがナルニアだかどうだか、わからないもの。」

「あんたは、前にここへ来たことがあるって言ったじゃないの。」

「それじゃ、君、思いちがえたんだよ。」

「おかしなこといわないでよ。あんたはわたしにそう言ったわ…」(p. 29)

ユースティスはジルに高い崖からつき落とされたということを根にもっており（無理ないことだが）、ジルに対して心を開いていない。またジルの素直に謝ろうとしていない点も見逃せないが、もしユースティスがジルではなくアスランの言葉に信をおけば、自分たちが間違いなくナルニアに来ており、外見はともかく昔の親友を見出すべく努力したであろう。次に魔女に会った時も二人はうわべに欺かれてはいけないというアスランの忠告を見事に忘れていた。フクロウ会議でリリアン蒸発の顛末を聞かされ、緑衣の美女がそれに関係しているらしい、そしてその婦人は王妃を殺した緑の蛇と同一であるらしいと知らされていたのである。しかし、二人が当の魔女に出会いながら、その美しさと優しい声音に気を許し、沼人が制止しなければ、三人の旅の目的まで話してしまうところであった。魔女に出会った後、子供たちはなにかにつけとげとげしくなり、二つ目のしるべで

ある巨人の都跡を見つけることよりも、ハルファンの巨人の住む城へ行くことにのみ思いを馳せるのである。魔女が彼らの心に、熱い風呂や暖かい寝床の誘惑を植えつけたからである。またいつの間にかジルは四つのしるべを毎日復習するのを怠っていた。よく覚えているとたかをくくっていたのである。しかし、そのため第二と第三のしるべも見落としてしまう結果となる。特にジルの責任は重い。それはジルが見栄をはったため、ユースティスが崖から落ちてしまったので、アスランのしるべを彼女だけが受ける事になってしまったからである。

しかしハルファンの暖かいベッドで寝ていたジルは心の深い所で罪の意識を感じていた。アスランが彼女の夢に現れたのはそのような時である。アスランは何も言わず、ただ彼女を窓辺に呼びよせるだけである。月明かりの中でジルが見たものは、「ワガ下ヲミヨ」という大きな文字であった。冒険が始まってからアスランが現れるのはこの個所だけであるが、ジルの罪の意識から生まれた夢の中での出来事なので、プロットの自然な展開から外れた印象は全くない。

その後、三人が城から外を眺めた時、自分たちが通り過ぎて来た場所こそ、巨人の都跡で、その中に大きな文字が刻まれている事を発見する。ジルは自分が務めを怠っていたことを心から悔い、ユースティスも探索において熱心でなかったことを反省した。ここで物語は転回点をむかえ、以後どんな状況におちいろうとも、パドルグラムに「わしらは、正しい道にもどっているのです」と確信させるのである。

子供たちの旅は、従順さを欠いたため厳しいものになった。しかし、最後まで踏み止まって、目的を果たした二人に、アスランは、「よくやった、忠実なしもべよ」とまでは言ってくれなかったけれども、「あんたたちは、わたしがそのためにナルニアへ送った仕事を、ちゃんと果たしたのだよ」と認めてくれるのであった。

『銀の椅子』でみられた冒険の厳しさは、『最後の戦い』では一層深刻になってくる。『銀の椅子』では少なくともアスランから直接命令が下され、具体的な指示も与えられるが、『最後の戦い』では、主人公たちが全員死ぬまでアスランは現れない。しかも、アスランを騙るものの出現によって、大混乱が引き起こされるのである。真実とみせかけの問題、信と不信の問題が更に深刻味を増すのである。その点において『銀の椅子』は『最後の戦い』への序曲の役割を果たしているともいえよう。

この物語はまた、失われたアイデンティティとその回復の物語でもある。「空気の淀み」は下降するごとにその度合を増す。さらに地上から地下に下できれば、本来の自分自身すら分からなくなってくるのである。N・フライによると、「下降」および「上昇」はロマンスに顕著なテーマで、「下降」にはパラダイスから地上への降下、または地上から地下への降下がある。下だるに従って、理想的な環境から遠ざかり、登場人物のアイデンティティが失われていくという。地下の世界は、死の世界もしくはそれに近い無意識の世界を表すことになる。「上昇」は逆に、喪失したアイデンティティを取り戻し、本来の姿への復帰を表す<sup>4)</sup>。リリアンは魔女に誘惑され、地下の国へ連れ込まれた。地上での生活の記憶を一切失い、魔女を命の恩人とさえ信じこんしまう。ハムレットのよう



に黒い服に身を包み、高らかに笑うリリアンの声は虚ろで、その顔つきに何か狂気じみたものを子供たちは感じ取るのである。<sup>5)</sup> 東の間の正気を封じ込める銀の椅子の呪いから解放されてはじめて彼は自己を取り戻すことが出来た。地下の国からナルニアへの上りの旅は、彼の本来の姿、つまり、冒険を求める騎士、リリアン王子の帰還の旅である。アイデンティティ喪失と回復のテーマは死と復活のテーマとも言い換えることができるであろう。

死と復活に関連して見逃せないテーマは「老い」の問題である。『ナルニア』全体が、生・死・復活をめぐる物語と言えるが、その中で『銀の椅子』は「老い」を描いている唯一の作品である。死滅したチャーンの国とは対照的に生まれたばかりのナルニアを知り、魔法の支配下で冬に閉ざされていたがアスランによって春に甦るナルニアを知っている読者にとって、『銀の椅子』の世界は日没時の薄明を感じさせる。秋から冬にかけての旅や、「老い」を表すイメージがその感を強調する。カスピアンは老い、威勢のよかったトランプキンも耳の遠い老人になってしまっていた。無事帰還したリリアンが祝福を受けるのはカスピアンの臨終の床である。葬送の曲と悲しみにおおわれたナルニアが描かれているのは『銀の椅子』だけである。ナルニアのような別世界ですらその若さを永遠にとどめることができないことが容赦なく語られているのである。「来なければよかった」というジルのつぶやきも他の作品には見られないものである。

しかし、その呵責ない時の流れの中であって、変わらぬ存在があることをもこの物語は同時に示している。アスランその人が二人を迎えにきて、死の向こう側にあるものを見せてくれるのである。アスランの山に再びカスピアンを送る悲しみの曲がながれる。清水にカスピアンのなきがらが横たわっている。アスランの血の一滴が落とされると、カスピアンは再び若い頃の元気な姿で甦るのであった。死は峻厳な事実ではあるけれど、恐れることではないと示されるのである。アスランの国におけるカスピアンの復活は『最後の戦い』における登場人物の死と復活、さらにはナルニアという国の終末と真のナルニアの誕生を予表しているといえよう。地上にあるものは全ていつかは滅びるものである。しかし、それが朽ちない姿となって甦ることをこの二つの作品は語っているのである。このように、『ナルニア』の秋の物語ともいべきこの物語は、シリーズの中で大きな節目ともなっているといえよう。

#### 4. イメージの統一

最後に『銀の椅子』に関して特筆すべきこととして、イメージの統一についてふれておきたい。この作品は、プロット、構成、テーマにおいて最も完成度の高いものとされているが、それに大きく寄与しているのはイメージの使い方であるといえよう。『ナルニア』全体の時代背景は、『魔術師』を除くと概ね中世に一番近い。これはルイスの「騎士精神の理想」<sup>6)</sup> というエッセイで述べられているように、騎士精神の中にルイスが理想的と考える倫理的な行動原則が見出されるからである。したがって、それぞれの冒険が中世の騎士物語になぞらえているのは当然であろう。武器は専ら剣と弓矢、紋章を刻んだ楯、甲冑に鎖帷子と言いういでたちも、アーサー王や円卓の騎士を思わせ

る。騎士の位を授与する儀式、王位篡奪をめぐる戦いなど、中世のイメージで彩られている。しかし、そのイメージの統一となると問題になる作品もある。例えば、『ライオン』では、フォーンやセントール、ドライアドやニンフ、ユニコーンに巨人など、神話や民話の生き物がぞくぞくと登場する。白魔女のジェイディスは、リリスとジンの血を引き、巨人の一人でもある。トルキンが指摘したように、ギリシャ・ローマ神話、ユダヤ神話、イスラム神話、それにイングランドやアイルランドの民話などが寄せ集められている印象がなくもない。『カスピアン』では、バックスやシレノスの登場がプロットの必然性からでていとは思えない。14章の学校の場面などはいきなりイギリスの田舎の学校が出てきたようで唐突な感じさえする。『あさびらき丸』は全体としてどちらかといえばオデュセイの航海に近い。『最後の戦い』におけるナルニアの終末は、ログレスの最後というよりは黙示録のイメージが濃厚である。その中で、『銀の椅子』はどの作品より中世騎士ロマンスの世界を再現していると思われる。一見非のうちどころのない貴婦人になりすました魔女は『妖精女王』のデュエッサを髣髴させる。「この女は魔術を使って美女になりすまし、道ならぬ自分の欲望に従わせようと、赤十字の騎士を誘惑した」<sup>7)</sup>ように、緑の魔女もリリアンを魔法で意のままに操ろうとした。虚偽の象徴であるデュエッサと緑の魔女を重ねることにより「真実とみせかけ」のテーマが一層浮き彫りにされている。さらに、化けの皮をはがされ、蛇に変身した魔女を騎士リリアンが殺す場面は、聖ジョージの龍退治と重なるだろう。また蛇と美女の変身という設定は「クリスタベル」や「レイミア」を想起するかもしれない。タイトルにもなっている「銀の椅子」そのものも、『妖精女王』や『コーマス』との関連が深い。騎士ガイアンがいざなわれたベルセポネの園の銀の椅子も、乙女を坐らせたコーマスの魔法の椅子も、坐る人を拘束する点ではリリアンの椅子と同じである。中世文学からの借用という点で、第4章のタイトルがチャーサーの『鳥の会議』をもっていることなど、典拠探し(source-hunting)もこの作品の魅力の一つになっている。<sup>8)</sup>

もう一つ、バドルグラムの存在も見逃せない。このカエルとクモを思わせるナルニア人は、二人の子供の案内人として、騎士につき従う従者(squire)の役割を担っている。無分別にはしりやすい二人を持ち前の慎重さと洞察の深さで成めるが、騎士にあくまで忠実な従者なのである。

勿論、この物語にも他の作品と共通する、巨人、フォーン、小人といったナルニア人が登場するが、プロットの自然な流れにそったものとしてその位置を守っており、イメージの統一を破ることはない。このように、『銀の椅子』では中世の雰囲気が一貫しており、まとまった世界を再現している。

『ライオン』を出版するにあたって、あまり自信のなかったルイスだったが、『銀の椅子』では彼の自家薬籠中の物ともいべき中世文学の知識を駆使し、のびのびとした筆運びと練りぬかれた構成を見せている。また、独立したテーマが並列するのではなく、プロットや構成と緊密に結合している点も『銀の椅子』は際立っている。R・L・グリーンもいうように、この作品において、ルイスは最も本領を発揮しているといえよう。<sup>9)</sup>それは、“old Western man”として彼の最も知悉し、かつ愛する世界を背景にしているからではないであろうか。

〔註〕

- 1) Charles A. Hutter, 'C. S. Lewis's Narnia and the "Grand Design"', *The Longing for a Form*, ed. P. J. Schakel, The Kent University Press, 1977, pp. 119-135.
- 2) J. R. R. Tolkien, "On Fairy-Stories", *Essays Presented to Charles Williams*, ed., C. S. Lewis, William B. Eerdmans Publishing Co., Grand Rapids, 1978, pp. 74-82
- 3) Michael Murrin, "The Dialectic of Multiple Worlds: An Analysis of C. S. Lewis's Narnia Stories", *SEVEN: An Anglo-American Literary Review*, Vol. III, Wheaton College, 1982, pp. 93-112.
- 4) Northrop Frye, *The Secular Scripture*, Harvard University Press, Cambridge, 1978, pp. 97-157.
- 5) C. S. Lewis, "Hamlet: The Prince or The Poem?", *Selected Literary Essays*, ed., Walter Hooper, Cambridge University Press, Cambridge, 1969. ルイスはこのエッセイの中で、ハムレットが「父王の復讐をする人間」というより「亡霊に義務を課せられた人間」であることを指摘し、「死んでいる」状態をめぐる堂々めぐりの思惑に陥っている人間として彼をとらえている。つまり、この劇の描く世界は、人がその行くべき道を失ってしまった世界であるとする。『銀の椅子』のリリアンも、ハムレット同様、復讐の相手に手出しもせず、自己を失っている状態である点で、ハムレットと重ねているのである。
- 6) \_\_\_\_\_, "Importance of an Ideal", *Living Age*, CCCLIX (Oct., 1940), pp. 109~111. ルイスは、このエッセイで、中世が貢献した理想の中に ideal of chivalry があるとし、その理想は、中世が遵守することに失敗したとしても、実際的な美德で今日にも適用されると述べている。つまり、ルイスはこの徳を普遍的に通用する徳 (Tao) と考えている。『ナルニア』に一貫している理想はこの chivalry であり、子供たちはその徳を身につけるべく教育されるといえるだろう。そういう点でも、『ナルニア』の基調ムードはアーサー王物語が一番近いと、Hannay は指摘している。(参考: Margaret Patterson Hannay, *C. S. Lewis*, Frederick Ungar, NY, 1981, pp. 68-71). この他、Kathryn Lindskoog も『ナルニア』でルイスが強調している徳を chivalry であることに言及している。(参考: *The Lion of Judah in Never-Never-Land*. Wm. Eerdmans Pub. Co., Grand Rapids, 1979, p. 88)
- 7) Edmund Spenser, *Faerie Queen*, Book I, Cant. vii. 50 ed., J. C. Smith, Oxford University Press, London, 1972, Vol. I, pp. 93.
- 8) 『銀の椅子』の典拠については多くの批評家が言及しているが、とくに次の論文に詳しい。John D. Cox, "Epistemological Release in *The Silver Chair*", *Longing For a Form*. pp. 159-170.
- 9) Roger Lancelyn Green, *C. S. Lewis*, The Bodley Head, London, 1963, pp. 59.

引用の頁はマクミラン社 (1988) のものによる。訳は瀬田貞二氏のものを使わせていただいた。

